U.3: Innovamos ¿o qué?

Ya estamos con la tan traía y llevada "palabreja": **INNOVACIÓN**.

Lo cierto es que **la integración las TIC en la vida de las aulas** (incluida la PDI con la que estamos trabajando) deberá pasar necesariamente por una **práctica docente innovadora**.

Pero ¿que es innovación?

Fig.3.1. En: subirimagenes.com

Cuando hablamos de innovar, nos vienen a la mente imágenes de aparatos tecnológico o montajes más o menos sofisticados en cualquier ámbito del saber. En Educación, pensamos que es algo sólo al alcance de algunos "iluminados" que son los que después dan conferecias y escriben artículos.

Pero **innovar es ofrecer algo nuevo y distinto**, una solución ante un nuevo reto, ya sea mediante la metodología, el uso de materiales o la forma de hacer... ¿no es eso lo que los docentes estamos haciendo constantemente? ¿**Buscar soluciones que nos permitan alcanzar nuestros objetivos educativos**?

Reflexión

Te presentamos un extracto del artículo del Proyecto GRIMM."**Entrando al trapo de las TIC (I)**" referido a la **integración de las TIC en el aula** en el que el autor, Fran Iglesias, reflexiona sobre los elementos que pueden llevar al educador a buscar soluciones innovadoras con las TIC y que resume en cuatro pasos: **Explora, Imagina, Prepara y Acompaña**.

Te proponemos que, tras leerlo (En "Pulse aquí"), reflexiones y pienses en cómo lo podrías llevar a la realidad de tu área, tu aula,...

Solución

(...) Pero, ¿cómo hago entonces?

Copyright 2026

Explora

Un primer acercamiento podría ser tratar de conocer lo que se hace con tecnología en las aulas. Por supuesto, Proyecto Grimm es un buen punto de partida, pero hay muchos más espacios en la web por donde investigar.

El objetivo de esta exploración tendría que ser el de ir abriendo tu mente a ideas que tal vez no te hayas planteado. No se trata tanto de aprender los detalles técnicos como de encontrar inspiración. Algunas aplicaciones de las__TIC__a tu aula pueden ser bastante evidentes, otras resultan sorprendentes.

La imaginación necesita ejemplos para nutrirse y crecer. Aliméntala bien.

Imagina

El ansia por aplicar la tecnología a una actividad nos lleva a veces a la situación de "solución en busca de un problema". (...) caso de la lavadora: te compras la lavadora porque quieres lavar ropa, pero no la ensucias para poder lavarla.

La integración de la tecnología en el aula (_PDI) tendría que responder a una necesidad: mejorar o potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

_Sobre la base anterior puedes imaginar la forma en que ciertas experiencias que has recogido en tu exploración de posibilidades servirían para aportar una mejora en tu trabajo de clase. Es una forma un tanto rimbombante de decir que si sabes lo que quieres conseguir con tu enseñanza, entonces puedes llegar al punto en que la tecnología "encaja" en ella.

Prepara

Si en tu cabeza han empezado a funcionar los engranajes entre pedagogía y tecnología, el paso siguiente sólo puede ser pensar en cómo lo vas a llevar a cabo. La clave está en que las actividades__TIC__sean un recurso más de los que cuentas para trabajar, ni más ni menos. Y, por tanto, tomado en la misma consideración que cualquier otro que pudieras querer utilizar.

Y cuando decimos esto nos referimos a que tienen que ser programadas como cualquier otra actividad. Tienen que responder a una finalidad en el contexto de una programación de aula. Tienen que ser evaluables y evaluadas.

Acompaña

Una cosa que irás descubriendo es que las buenas actividades__TIC__son proyectos relativamente

complejos y que, en cierto modo, no se sabe cómo acaban.

En esa situación ciertas "certezas de profesor" desaparecen y te encuentras, por así decir, al nivel de los alumnos, con una diferencia importante: se supone que sabes a dónde quieres llegar con eso (...). Entonces tu papel es más de acompañante y guía de los alumnos en un camino que ellos tienen que recorrer básicamente solos.

Pongamos por ejemplo que propones la realización de un podcast sobre temas de tu asignatura. Pues bien, tus alumnos tendrán que preparar su guión, buscar su forma de expresar las ideas y terminarán por crear algo diferente. Es decir, el trabajo resultante no reproducirá lo que has explicado en la clase, ni lo que viene en los libros de referencia: será algo nuevo (de ahí lo de saber cómo acaban estos proyectos)

Eso sí: en ese viaje habrán aprendido algo sobre el contenido, pero también sobre el método de trabajo, sobre la búsqueda de información, sobre el lenguaje oral y la comunicación.

Y tú, seguramente, también.

Para saber más

Un decálogo para innovar integrando el uso de la PDI en el aula:

(Adaptado del decálogo de Domingo Gallego. UNED)

1. Elegirás una teoría que te guíe en la práctica.
2. Sacarás partido de las potencialidades de las tecnologías.
3. Pensarás qué tareas pueden realizarse con PDI y cuáles sin ella.
4. Utilizarás la PDI para conseguir aprendizajes significativos.
5. Enuncia con claridad los objetivos curriculares.
6. Forma a otros profesores.
7. Trabaja en colaboración con ellos.
8. Haz trabajar a tus alumnos en colaboración.
9. No dejes que el ordenador y la PDI te sustituyan.
10. Nunca olvides que la PDI es una máquina.

Revision #1
Created 2022-02-01 12:13:51 CET by Equipo CATEDU
Updated 2022-02-01 12:13:51 CET by Equipo CATEDU

Copyright 2026